

LABORATORIO DI PSICOMOTRICITÀ

La nostra scuola intende realizzare nella giornata del sabato una serie di attività per meglio rispondere alle esigenze del territorio e migliorare le competenze chiave degli allievi.

La Psicomotricità Funzionale, procedimento globale e pluridisciplinare, considera la persona nella sua unità psicosomatica e agisce sulla totalità dell'individuo utilizzando metodi attivi a mediazione corporea operando all'interno di una relazione di fiducia instaurata con l'operatore. Attraverso il laboratorio si intende contribuire allo sviluppo integrale e funzionale del bambino, promuovere attitudini all'apprendimento, favorire l'acquisizione di abilità sociali.

Tale progetto nasce dalla consapevolezza che, per tutta l'infanzia, il corpo rappresenta il nucleo dell'organizzazione psichica e sociale dell'individuo, la cui crescita armoniosa, autonoma ed autosufficiente avviene attraverso il corpo in relazione al proprio sé e al mondo circostante.

• La sede

Le attività si svolgeranno negli spazi interni ed esterni del plesso della scuola dell'infanzia di Cappuccini.

• I destinatari

Il progetto è rivolto agli alunni iscritti attualmente al 2° anno (4/5 anni), frequentanti la scuola dell'infanzia dei plessi Cappuccini e Marogna.

• Le modalità: i tempi, l'adesione

1

- Il progetto prevede un laboratorio che opererà su un modulo di 30 ore con la presenza di un esperto e un tutor, con 20 partecipanti (qualora le adesioni fossero superiori al numero richiesto si effettuerà un sorteggio pubblico con la presenza dei genitori interessati).
- Il progetto si svilupperà per un totale di dieci incontri, nelle ore extracurricolari del sabato, dalle ore 9:00 alle ore 12:00. Le attività saranno avviate a partire dal 19 maggio 2018 e si concluderanno il 27 ottobre 2018, salvo imprevisti che potrebbero comportare variazioni al calendario.
- **I genitori, per iscrivere i propri figli al laboratorio di psicomotricità, dovranno compilare l'apposito modulo disponibile nei rispettivi plessi, rivolgendosi alle insegnanti Canu Maria Antonietta (Cappuccini) e Patrizia Spanu (Marogna). I moduli dovranno essere correttamente compilati in tutte le loro parti.**
- **I moduli saranno disponibili dall'8 maggio 2018 e dovranno essere riconsegnati nei plessi di appartenenza entro e non oltre le ore 12 del 14 maggio 2018 in appositi raccoglitori.**



PROGETTO PON FSE 2014-2020 "Arte e Movimento"

MODULO: 1 "Il Corpo uno strumento perfetto per conoscere ed esplorare il mondo".

PROPOSTA OPERATIVA: "Bambini all'arrembaggio"

Il mondo dei pirati sarà lo sfondo fantastico che permetterà ai bambini/e di vivere "avventure" motivanti e di fare nuove scoperte.

Attraverso i giochi senso motori impareranno a "vivere" il proprio corpo.

Verranno: - utilizzati materiali e oggetti propedeutici - costruiti dei veri percorsi motori di "avventura"- allenati gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, strisciare) per stimolare un utilizzo corretto del corpo e degli spazi. Saranno create delle situazioni ludiche e motorie nelle quali i bambini, sia in gruppo che individualmente, si eserciteranno a controllare il proprio corpo in movimento.

OBIETTIVI FORMATIVI.

- Favorire lo sviluppo delle abilità motorie.
- Promuovere l'espressività corporea.
- Aumentare la consapevolezza corporea favorendo la strutturazione dello schema corporeo.
- Promuovere il controllo dell'aggressività e impulsività.
- Promuovere il gioco cooperativo.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO.

- Conoscere e nominare le varie parti del corpo.
- Conoscere le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio e al tempo.
- Coordinare e collegare in maniera fluida il maggior numero di movimenti naturali.
- Sviluppare l'organizzazione del pensiero a partire dalla propria identità corporea.
- Passare dal piacere del movimento al piacere di pensare.
- Promuovere il piacere di muoversi liberamente nello spazio psicomotorio.
- Rafforzare la capacità di rappresentare simbolizzazione e fantasia.

PERCORSO DIDATTICO. Attraverso un messaggio iniziale Capitan Jack (un burattino) inviterà i bambini a diventare Pirati e Piratesse e raggiungere con lui la famosa isola del tesoro.

Attraverso Avventure e percorsi i bambini dovranno superare prove di abilità motorie. In questa fantastica avventura ogni bambino sarà impegnato in un viaggio su diverse isole scoprendo di volta in volta qualcosa di nuovo.

Imparare a stare bene insieme agli altri rappresenterà il vero "Tesoro" finale.

Le dieci isole corrispondono ai dieci incontri:

- ❖ ISOLA DELL'ARCOBALENO: giochi di amicizia, fiducia, gioco dei pesci colorati, gioco del mare e delle onde ecc...
- ❖ ISOLA DI SALTERELLO: percorsi motori con salti avanti, indietro, a piedi uniti, a campana, negli ostacoli.
- ❖ ISOLA DELLE MEDUSE: giochi a coppie, in cerchio, della medusa, del corpo stacca-attacca, con i teli trasparenti, percorsi motori
- ❖ ISOLA DEI COCCODRILLI: percorsi con ostacoli da superare, giochi di squadra, i cacciatori, giochi di coordinazione.
- ❖ ISOLA DELLE SIRENE: esercizi di equilibri e coordinazione.
- ❖ ISOLA DELLA STREGA PALLINA: giochi con palloni, palloncini e palline, giochi di squadra con le palline, utilizzo del paracadute ludico.
- ❖ ISOLA DEL PIRATA BARBANERA: giochi di abilità.
- ❖ ISOLA DEL LABIRINTO: labirinti e giochi dell'oca.
- ❖ ISOLA DEGLI GNOMI: percorso a squadre, giochi mimati, circuito motorio, utilizzo del paracadute ludico.
- ❖ ISOLA DEL TESORO: percorso motorio con caccia al tesoro, festa finale e premiazione.

2



ATTIVITÀ

- Giochi motori per la conoscenza del corpo.
- Giochi di espressione corporea.
- Giochi d'equilibrio
- Giochi con la palla
- Giochi di coordinazione motoria e visiva.
- Giochi ritmici e musicali.
- Giochi con sequenza di gesti e movimenti.
- Giochi statici e dinamici.
- Gioco Simbolico.
- Percorsi motori con piccoli e grandi attrezzi.
- Attività di gioco sport.
- Attività motoria con allenamento a circuito.
- Giochi ed esercizi di rilassamento.

STRATEGIE METODOLOGICHE

- Ricerca guidata
- Assegnazione di compiti.
- Problem solving.

METODOLOGIA DI LAVORO CON I BAMBINI

Il progetto prevede 10 incontri, ogni incontro si articolerà in quattro momenti principali:

1. ACCOGLIENZA: momento iniziale in cui i bambini saranno accolti e si presenteranno le attività della giornata.
2. ATTIVITÀ: con proposte operative ludico /motorie, strutturate e flessibili per permettere ai bambini di sviluppare più facilmente traguardi motori.
3. RILASSAMENTO: verrà insegnato ai bambini a rilassarsi per sciogliere le tensioni muscolari e facilitare l'elaborazione dell'immagine corporea.
4. RIELABORAZIONE FINALE: alla fine di ogni incontro i bambini potranno confrontarsi sull'esperienza vissuta rielaborandola verbalmente e graficamente.

VALUTAZIONE: iniziale, in itinere e finale, con uso di schede operative di verifica delle abilità di ciascun bambino.

Esperto ins. Spanu Patrizia

Tutor ins. Canu Maria Antonietta

Referente ins. Manca Giorgia

CUP: 45B17000330007 – COD. 10.2.1A-FSEPON-SA-2017-29